キャラクター名====================================	╗ ┌ プレイヤー名 ────
沙門 純佳	

種族	天		レベル		5			
ジョブ	バハムート	バハムートテイマー					+2	
国籍		性別 女			年齢		16	
クラブ		部				1 年	69	組
経緯		憧憬						
好き		制服、常識						
嫌い		スキンシップ、科学						

能力値	基本値	修正	合計	判定値
学力	14	4	18	2d+ 6
青春力	10		10	2d+ 3
政治力	6		6	2d+ 2
	0			2d+
	0			2d+

生命力	上限:	20
	I	
アウル	上限:	4

	道具類	カテゴリ	分類	効果
1	サモンカード		札	射程2/威力1/ア変:バハムートテイマー/サポート
2	サモンカード		札	射程2/威力1/ア変:バハムートテイマー/サポート
3	ロングコート		魔装	装甲1/物理制限/堅牢3
4	お金×2		お金	
5			薬	
6	メイド服		娯楽	アシストの判定を振り直し可能/1セッション1回

アドレス帳	↓好意ならチェック	アドレス帳	↓好意ならチェック
→ティアマット	12345		12345
←ティアマット	12345		12345
	12345		12345
	12345		12345
	12345		12345
	12345		12345

_																
			月曜日	3		火曜E]		水曜日]		木曜日	1		金曜日]
		生存訓練			通常授業		ティアマット召喚		共感		生存訓練		練			
		レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
		1	なし		1	なし		3	なし		1	なし		1	なし	
		使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005
	授	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$	回数	00	00	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$
	業	0	常馬	駐	0			0	補助		0	常具	註	0	常恩	註
		《生命力》	》+[授業	レベル*5]	〔学力〕(21	修正値+[打	受業レベル*				召喚獣への授業レベル		〜達成値+[魚獣へのア	《生命力》	+[授業	ノベル*5]
					2]			る る	e	-±-///C C	シストは1					
H			月曜日	1		火曜E	1		水曜日]		木曜日	3	金曜日		1
		,	<u>/3/2</u> 2 公平の		!	持別講	•		3	<u>'</u>			•			<u>'</u>
		レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
		1	なし	1327	1	なし		1			1			1		
		使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005
Ĺ	m //	回数	00	000	回数	00	000	回数	00	000	回数	00	000	回数	00	000
Ź	課後	0	補具	助	0	常馬	註	0			0			0		
		1日の始まりに使用 目標への			〔学力〕 f ル*21	修正値+[:	コミュレベ									
		感情値を目標が自分に持つ感 情値と同じにする			2 70											
L																
Γ	アンリミテッド			マス	ターナ	ブード										
		レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力	レベル	射程	能力
		1	なし		1	なし										
		使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005	使用	00	005
	再	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$	回数	00	000	回数	00	\bigcirc 0	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$	回数	00	$\bigcirc\bigcirc$
	攻	0	補具	助 助	0	補具	<u>助</u>	0			0			0		
	【ディアマット】召喚時、召 喚獣の武器の威力を[ティアマット召喚の授業レベル*1]点上		自分が攻撃が代わり		こ 時召喚獣											
			ダメージ	を[召喚者	の召喚獣に											
		昇させる			対する《! する	好意》]×	1 d 点軽減									
) ବ											

成長	効果	選択回数
能力上昇	能力3つの値に+1	
自己修養	チェックのある授業の中から1つのレベルを上げる	
青春謳歌	対人コミュ1つのレベルを上げる	
影響拡大	組織型コミュ1つのレベルを上げる	

成功度表								
~10	失敗							
11~14	1							
15~19	2							
20~24	3							
25~29	4							
30∼	5							